

菓子の遊び

紙・デジタル出力
w150×d220×h35mm

西岡 施海
Nishioka Sekai
デザイン情報コース

和菓子には、特定の空間、集団における共通認識のテーマを意匠に用いることで、抽象的な表現の中に趣を感じさせる仕組みが存在する。また、遊びには、共通認識を基盤として、集団の連帯感を促進させる役割が存在する。

この和菓子と遊びの二つの点から、ある集団の共通認識を抽出し、それを菓子に関係するデザインとして応用することで、その集団の連帯感を高めるコミュニケーションツールとしての菓子が出来るのではないかと考えた。そこで、特定の集団を芸術文化学部の一学期生と設定し、この集団における共通認識とは何かを調査した。そこから得た「星空」「つながり」をモチーフとして、調査で得たキーワードをグラフ化、ダイアグラム化することで生まれるビジュアルを、菓子のパッケージデザインに用いた。

